

Dice & Tables - Desenvolvimento de Plataforma para Gestão de Cafés de Jogos de Tabuleiro Proposta de Projeto

Orientador: Nuno Carapito (nuno.carapito@ubi.pt)

Objetivos

Nos últimos anos, houve um grande crescimento do *hobby* dos jogos de tabuleiro. Aliado a este crescimento, surgiram também cafés dedicados a esta temática. No entanto, a falta de uma plataforma unificada que liste estes espaços dificulta a procura de um local para jogar. Além disso, os jogadores enfrentam dificuldades em organizar partidas, uma vez que não existe um sistema centralizado para verificar a disponibilidade de mesas e marcar jogos.

Este projeto pretende desenvolver uma plataforma intuitiva que permita listar e gerir cafés de jogos de tabuleiro e cafés "*board game friendly*" (que permitem jogos, mas não possuem *stock*). Cada café poderá definir regras como horário, número de mesas disponíveis, entre outras. Para além disso, cada estabelecimento poderá atualizar o seu perfil e gerir o stock de jogos disponíveis para os clientes utilizarem ou comprarem.

A plataforma deverá também permitir aos jogadores pesquisar por cafés, tendo em consideração a localização, consultar as regras de cada estabelecimento e verificar a disponibilidade de mesas e jogos. Deverá permitir também a possibilidade de reservar mesas, escolhendo um dos jogos disponíveis (ou indicar que levam o jogo de casa) e até procurar outras pessoas para formar grupos e organizar partidas. Desta forma, a plataforma facilitará a experiência dos jogadores, tornando mais simples encontrar um espaço adequado e reunir-se com outros entusiastas do *hobby*.

Pretende-se que o(a) estudante implemente uma aplicação Frontend em React, Angular ou Vue.js e um servidor backend em Node.js (ou outro equivalente). Dada a natureza deste projeto, requerem-se conhecimentos sólidos em Design de Plataformas Web, Programação, Programação no Servidor, Programação Web e em Redes e Serviços de Internet. O(a) estudante terá assim a oportunidade de solidificar os seus conhecimentos nas várias áreas abrangidas por este projeto.

Tarefas a Realizar e Cronologia

Segue-se uma planificação preliminar do projeto em termos de tarefas e sua duração:

- T1** Contextualização com os objetivos propostos; preparação do ambiente de trabalho, seleção e familiarização com as tecnologias a utilizar (2 semanas);
- T2** Implementação do Servidor Backend em Node.js (ou equivalente) (4 semanas);
- T3** Implementação da Plataforma em React, Angular ou Vue.js (4 semanas);
- T4** Ligação do Frontend ao Backend (1 semana);

T5 Finalização do projeto. Potencial implementação de novas funcionalidades. Testes e melhorias (2 semanas);

T6 Escrita do relatório de projeto [3] (2 semanas) .

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
T1															
T2															
T3															
T4															
T5															
T6															

Requisitos Técnicos / Académicos

Ter boas classificações e conhecimentos em Programação, Programação no Servidor (NodeJS), Programação Web (React, Angular ou Vue.js) e em Redes e Serviços de Internet.

Elementos de Avaliação a Entregar

Para além do relatório, o(a) estudante deverá entregar todo o código, design e outros elementos associados relativos à plataforma desenvolvida.

Resultados Esperados

Os principais resultados esperados para este projeto são:

- * Código do servidor de backend implementado;
- * Código da plataforma implementada;
- * Documentação do código desenvolvido;
- * Relatório de projeto [3, 4].

Referências Bibliográficas

[1] BGG, "Board Game Geek," Fevereiro. [Available online: <https://boardgamegeek.com/>.]

[3] C. Collberg and S. Kobourov, "Self-plagiarism in Computer Science," Communications of the ACM, 48(4): 88 - 94, 2005.

[4] Universidade da Beira Interior, "Código de Integridade da UBI," Julho, 2018. [Available online: https://www.ubi.pt/Ficheiros/Entidades/91363/codigo_integridade.pdf.]